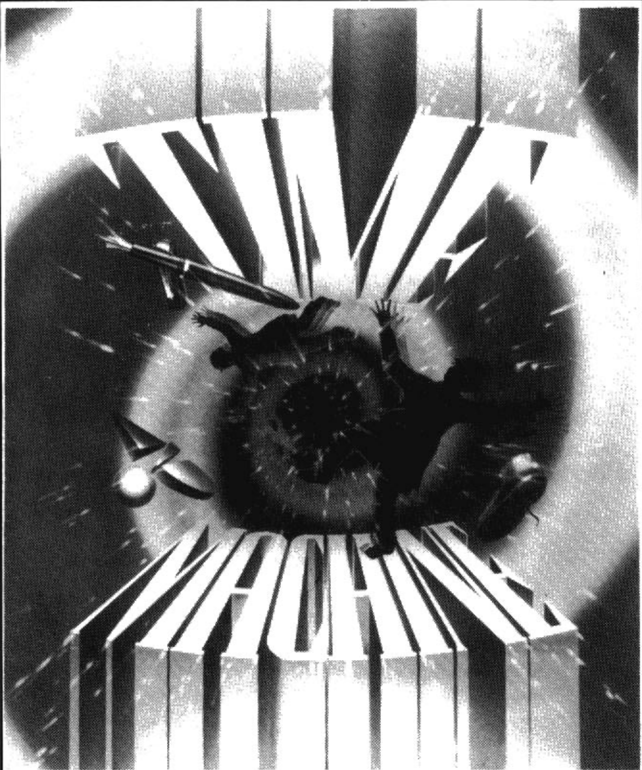


PLAYER'S GUIDE

TIME MACHINE INSTRUCTIONS

SCENARIO

Professor Potts is a recluse scientist who has a pet obsession - travelling through time and space. He is tall, awkward and gangly. He has a shock of untidy hair and wears a lab coat and goggles.

Our hero, Potts, is working on his time machine outside his laboratory when there is a terrorist attack. Suddenly, an explosive device hits the time machine and the vital accelerator crystal (a rare carbon that is only formed at extreme heat and pressure) is destroyed, throwing him into a time warp.

The future has happened, leaving him trapped in prehistoric times...

GAMEPLAY

You take the part of Potts, and must manipulate history from prehistoric times to the present day.

To return to your own time zone you must first create your own future by interfering with evolution. In order to survive you must also protect the environment and man's forebears. Your final goal is to stop the bomb attack and rescue the time machine, now 10 million years in the future.

Creation and Maintenance of Time zones

You must perform certain tasks in each zone to initiate the creation of the next time zone, eg. cooling and warming of the planet, finding oil and stone wheel...

Previous zones will continue to evolve on their own and be changed by their inhabitants. This may, in turn, alter events in subsequent zones. You must therefore maintain the course of evolution of earlier zones, e.g. protect your forebears and keep them warm or you too will become extinct!!

Evolution

Events in a zone will evolve in subsequent zones, e.g. a seed planted in one zone may grow into a tree in a later zone, which may itself be used later. You must help evolution!



Travelling in TIME and SPACE

You are able to travel back and forth in time between existing time zones.

You are also able to travel both in time and space using your limited number of reusable travel Pods. You may place these pods at strategic points, so that you can teleport yourself and any movable object in your vicinity, to them as and when required.

Weapons

The only weapon available to you is the limited burst of electrical discharge from your controller device. Use this discharge to stun creatures and dislodge objects. If you overuse your device then you have to wait for it to recharge.

Look Window

As you move around, any objects that you can manipulate will appear in the display window. Some of these objects can be picked up, carried and/or transported.

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Switch on computer and insert game disc (On Amiga 1000 'kickstart' must be used first)

COMMODORE C64 DISC

Insert game disc in drive. Type LOAD "*",8,1 and press RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTE

Insert cassette in Datacorder. Hold down SHIFT and press RUN/STOP.



COMMODORE C128

Type GO64 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow the relevant C64 instructions.

SPECTRUM CASSETTE

If available, use TAPE LOADER. Otherwise type LOAD"" then press ENTER. Press play on tape recorder.

AMSTRAD CASSETTE

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on the tape recorder.

AMSTRAD DISC

Insert game disc in drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

LOADING DIFFICULTIES.

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than with the game itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the user handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

CONSUMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT

(0734) 311666

ACTIVISION (UK) LTD

BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,

READING, BERKSHIRE, RG2 0JN



CONTROLS:

All version of the game may be controlled using a joystick as follows:

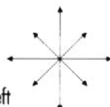
Without Fire Button Pressed

Walk up steep diagonal in direction faced

Walk up and left — Walk up and right

Walk left — Walk right

Walk down and to left — Walk down to right



Walk down steep diagonal in direction faced

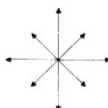
With Fire Button Pressed

Jump

Jump — Jump

Jump — Jump

Jump — Jump



Crouch/pick up object

Fire Button Alone: Firm Beam / Release Object

Or Commodore 64/128, Spectrum and Amstrad owners may use the following keys:

Q	UP
A	DOWN
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE



ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS:

COMMODORE AMIGA / ATARI ST / AMSTRAD CPC:

F1	Pick up/Drop/Beam to Travel Pod 1	
F2	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 2	Depending on your
F3	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 3	position relative
F4	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 4	to that pod.
1-5	Beam to time zone 1 - 5 if active	
ESC	Pause game	
Q	New game (whilst in pause mode)	
F10	Toggle sound effects/music (Amiga and Atari versions only)	

COMMODORE 64

F1	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 1	
F3	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 2	Depending on your
F5	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 3	position relative
F7	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 4	to that pod
1- 5	Beam to time zone 1 -5 if active	
RUN/STOP	Pause game	
Q	New game (whilst in pause mode)	

SPECTRUM

V	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 1	
B	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 2	Depending on your
N	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 3	position relative
M	Pick Up/Drop/Beam to Travel Pod 4	to that pod
1- 5	Beam to time zone 1 -5 if active	
SYM/SHIFT	Pause game	
Q	New game (whilst in pause mode)	



CREDITS:

Game Design:	Vivid Image and Lisa Wand
All Coding, Graphics and Music:	Vivid Image
Amiga/ST Coding:	Jason Perkins
C64 Coding:	Nick Jones
Spectrum/Amstrad Coding:	Rafaelle Cecco
Graphics:	Hugh Riley
Additional Graphics:	Dokk and Shaun McClure
Amiga/ST/C64 Music:	Wally Beben
Production:	Colin Fuidge
Testing:	Dave Cummins



INSTRUCTIONS POUR TIME MACHINE

SCENARIO

Le professeur Potts est un savant ermite obsédé par le voyage à travers le temps et l'espace. Il est grand, gauche et dégingandé. Il a une tignasse ébouriffée et il porte un tablier de laboratoire et des lunettes.

Notre héro est devant son laboratoire, en train de travailler sur sa machine à remonter le temps, quand une attaque terroriste se produit. Sondain, un engin explosif atteint sa machine, détruisant l'important cristal d'accélération (un carbone rare qui ne se forme qu'à une chaleur et une pression extrêmes) et le transportant dans un autre temps.

Le futur est arrivé, emprisonnant le prof dans les temps préhistoriques...

DEROULEMENT DU JEU

Vous jouez le rôle de Potts et vous devez manipuler l'histoire des temps préhistoriques à nos jours.

Pour retourner à votre propre époque, vous devez d'abord créer votre propre futur en jouant sur l'évolution. Pour survivre, vous devez aussi protéger l'environnement et les ancêtres de l'homme. L'objet ultime de votre mission est d'arrêter l'attaque à la bombe et de libérer la machine à remonter le temps qui se trouve, à présent, à 10 millions d'années dans le futur.

Création et maintenance des époques:

Vous devez exécuter certaines missions dans chaque époque pour initier et créer l'époque suivante, par exemple refroidir et réchauffer une planète, trouver du pétrole et la roue en pierre...

Les époques précedentes continueront à évoluer d'elles-mêmes et à être changées par leurs habitants. Ce phénomène peut, à son tour, modifier les événements se produisant dans les époques qui suivent. Vous devez donc maintenir l'évolution des époques précédentes, par exemple protéger vos ancêtres et les tenir bien au chaud ou vous aussi pourriez disparaître!

Evolution

Les événements se produisant dans une époque se développeront dans les époques suivantes; par exemple, une graine plantée dans une époque peut devenir un arbre dans une époque ultérieure et cet arbre pourrait lui-même être utilisé plus tard. Il faut aider l'évolution!



Le voyage dans le TEMPS et l'ESPACE

Vous pouvez reculer ou avancer dans le temps entre les époques existantes.

Vous pouvez aussi voyager dans le temps et l'espace à la fois en utilisant le nombre limité de capsules de voyage à votre disposition. Vous pouvez placer ces capsules à des points stratégiques de manière à pouvoir vous téléporter ou téléporter tout objet mobile se trouvant près de vous jusqu'à elles, quand il le faut et quand vous le voulez.

Armes

Vous n'avez, à votre disposition, qu'une arme à rafales électriques limitées servant à étourdir les créatures et déloger les objets. Si vous utilisez cette arme de manière abusive, vous devrez alors attendre qu'elle se recharge.

Fenêtre d'Affichage

Lorsque vous vous déplacez, tous les objets que vous pouvez manipuler apparaîtront dans cette fenêtre. Certains de ces objets peuvent être ramassés, transportés et/ou téléportés.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Allumez l'ordinateur et introduisez la disquette de jeu (sur Amiga 1000, vous devez d'abord utiliser 'Kickstart').

COMMODORE C64 DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTE

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.



COMMODORE C128

Tapez GO64 et appuyez sur RETURN. Quand on vous le demande, tapez Y suivi de RETURN. Après cela, suivez les instructions se rapportant au C64.

SPECTRUM/CASSETTE

Utilisez TAPE LOADER si vous en avez un. Autrement tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

AMSTRAD CASSETTE

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

AMSTRAD DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous essayons constamment d'améliorer la qualité de nos produits et nous avons atteint des niveaux de contrôle de qualité élevés pour vous apporter ce produit. Si vous avez des problèmes de chargement, ceux-ci n'auront probablement rien à voir avec le jeu lui-même. Nous suggérons donc que vous éteigniez l'ordinateur et répétiez les instructions de chargement en vérifiant que ces instructions correspondent bien à votre ordinateur et à votre logiciel. Autrement, consultez le manuel de l'utilisateur ou votre fournisseur en logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié le hardware, veuilllez retourner le jeu AU MAGASIN D'OU VOUS L'AVEZ ACHETE.

RENSEIGNEMENTS/SUPPORT TECHNIQUE

(0734) 311666

ACTIVISION (UK) LTD

BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,

READING, BERKSHIRE, RG2 0JN.



LES COMMANDES:

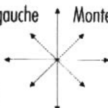
Toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées par manche à balai comme suit:

Avec le Bouton Feu Relâché

Monter la diagonale raide dans la direction à laquelle on fait face

Monter puis aller à gauche — Monter puis aller à droite

Marcher vers la gauche — Marcher vers la droite



Descendre puis tourner à gauche — Monter puis tourner à droite

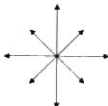
Descendre la diagonale raide dans la direction à laquelle on fait face

Avec le bouton feu enfoncé

Sauter

Sauter — Sauter

Sauter — Sauter



Sauter — Sauter

S'accroupir/Ramasser un objet

Bouton feu seul: Aller Fermement/Relâcher l'objet

Les utilisateurs de Commodore 64/128, Spectrum et Amstrad peuvent aussi se servir des touches suivantes:

Q	HAUT
A	BAS
O	GAUCHE
P	DROITE
ESPACEMENT	FEU



COMMANDES SUPPLEMENTAIRES DE CLAVIER

COMMODORE AMIGA/ATARI ST/AMSTRAD CPC:

F1	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre
F2	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	position par
F3	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	rapport à
F4	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	cette capsule.

1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.
ESC	Mettre le jeu en pause.
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')
F10	Permute entre Effets Sonores/Musique (Versions Amiga et Atari Seulement)

COMMODORE 64

F1	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre
F3	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	position par
F5	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	rapport à
F7	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	cette capsule.

1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.
RUN/STOP	Mettre le jeu en pause.
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')

SPECTRUM

V	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre
B	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	position par
N	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	rapport à
M	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	cette capsule.

1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.
SYM/SHIFT	Mettre le jeu en pause.
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')



CREDITS

Conception du jeu:	Vivid Image et Lisa Wand
Codage, Graphismes et Musique:	Vivid Image
Codage Amiga/ST:	Jason Perkins
Codage C64:	Nick Jones
Codage Spectrum/Amstrad:	Rafaelle Cecco
Graphismes:	Hugh Riley
Graphismes supplémentaires:	Dokk et Shaun McClure
Musique Amiga/ST/C64:	Wally Beben
Production:	Colin Fuidge
Essais:	Dave Cummins



ANWEISUNGEN FÜR DIE ZEITMASCHINE

DIE GESCHICHTE

Professor Potts ist ein Wissenschaftler, der zurückgezogen lebt, um seiner Leidenschaft frönen zu können - der Reise durch Raum und Zeit. Der Professor ist groß, schlacksig und ein bißchen ungeschickt. Unter seinem Haar, das in alle Himmelsrichtungen strebt, schaut eine Schutzbrille hervor.

Der Held dieses Spiels, Professor Potts, arbeitet in seinem weißen Kittel draußen vor dem Labor an seiner Zeitmaschine, als plötzlich ein Terroristenanschlag erfolgt. Eine Explosion erschüttert die Zeitmaschine und beschädigt das wichtigste Teil, das Beschleunigungs-Kristall (aus einem seltenen Kohlenstoff unter extremen Hitze- und Druckbedingungen entstanden); Potts wird in eine Zeitschleife geschleudert.

Er findet sich in einer vorgeschichtlichen Welt wieder ...

DAS SPIEL

Sie übernehmen die Rolle von Prof. Potts und müssen die Geschichte von ihren Anfängen bis heute neu bestimmen.

Um in Ihre eigene Zeit zurückkehren zu können, müssen Sie zuerst Ihre Zukunft schaffen, indem Sie in den Evolutionsprozeß eingreifen.

Um zu überleben, müssen Sie die Umwelt und die Vorläufer des Menschen schützen. Ihr eigentliches Ziel ist es, den Bombenangriff zu verhindern und die Zeitmaschine zu retten, zehn Millionen Jahre in der Zukunft.

Schaffung und Wartung der Zeitzonen

In jeder Zeitzone müssen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen, wie eine Zeitzone schaffen, den Planeten abkühlen oder warm genug halten, Öl entdecken, das Steinrad erfinden ...

Bereits geschaffene Zonen werden sich eigenständig entwickeln und außerdem von ihren Bewohnern verändert. Dies kann wiederum die Ereignisse in den darauffolgenden Zonen beeinflussen. Daher müssen Sie den Gang der Evolution in den früheren Zonen im Auge behalten und z.B. Ihre Urahnen vor Kälte schützen, damit sie nicht aussterben.



Evolution

Ereignisse in einer Zone setzen sich in späteren Zonen fort; z.B. wird ein Samenkorn, das in einer Zone gepflanzt wurde, in einer späteren zu einem Baum heranwachsen, der in einer noch späteren Zeitzone verwendet werden kann. Sie müssen der Evolution auf die Sprünge helfen.

Reisen in Raum und Zeit

Sie können sich zwischen den einzelnen Zeitzonen hin und her bewegen. Sie können sogar durch Zeit und Raum reisen, indem Sie die wiederverwendbaren Reisekapseln benutzen, die Ihnen in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen.

Plazieren Sie diese Kapseln an strategischen Punkten, so daß Sie sich und bestimmte Objekte in Ihrer Nähe auf Wunsch an einen Ort in einer anderen Zeitzone bewegen können, wann immer Sie wollen.

Waffen

Die einzige Waffe, die Sie besitzen, sind Stromstöße, mit denen Sie Kreaturen lähmen und Gegenstände von ihrem Platz verdrängen können. Doch wenn Sie diese Waffe zu oft benutzen, müssen Sie warten, bis sie sich wieder auflädt.

Sichtfenster

Während Ihrer Zeitreisen erscheinen nützliche Gegenstände im Sichtfenster. Einige dieser Objekte können aufgenommen und mittransportiert oder an einen anderen Ort versetzt werden.

LADEANWEISUNGEN

Commodore Amiga & Atari St

Computer einschalten und Spieldiskette eingeben. (Bei Amiga 1000 muß zuerst die Kickstart-Diskette benutzt werden.)

Commodore C64 - Diskette

Spieldiskette in das Laufwerk eingeben. LOAD"*",8,1 eintippen und Return-Taste drücken.



Commodore C64 - Kassette

Kassette in den Datenrecorder eingeben. Shift-Taste gedrückt halten und Run/Stop-Taste drücken.

Commodore C128

GO64 eintippen und Return-Taste drücken. Wenn aufgefordert, Y eintippen und Return-Taste drücken. Nun den entsprechenden C64-Anweisungen folgen.

Spectrum - Kassette

Falls vorhanden, Tape Loader benutzen. Andernfalls LOAD"" eintippen und Enter-Taste drücken. Play-Taste auf dem Datenrecorder drücken.

Amstrad - Kassette

CTRL und die kleine Enter-Taste drücken. Play-Taste auf dem Datenrecorder drücken.

Amstrad - Diskette

Spieldiskette ins Laufwerk geben. RUN"DISC eintippen und Enter-Taste drücken.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir sind stets bemüht, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben daher strikte Qualitätskontrollen entwickelt. Falls beim Laden Schwierigkeiten auftreten sollten, sind diese daher höchstwahrscheinlich nicht durch das Spiel bedingt. Schalten Sie den Computer aus und folgen Sie den Ladeanweisungen sorgfältig, nachdem Sie sich überzeugt haben, daß Sie die für Ihr Gerät und Ihre Software entsprechenden Anweisungen benutzen. Falls Sie immer noch Probleme haben, ziehen Sie Ihr Handbuch für den Computer zu Rate oder wenden Sie sich an Ihren Software-Händler. Lassen sich die Schwierigkeiten noch immer nicht beheben, auch nachdem Sie alle Hardware-Fehlerquellen überprüft haben, dann geben Sie das Spiel an Ihren Händler zurück.

Verbraucherfragen/ Technische Beratung:

Großbritannien (0734) 311666

ACTIVISION (UK) LTD

BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,

READING, BERKSHIRE, RG2 0JN

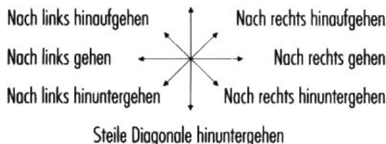


STEUERUNG

Alle Versionen dieses Spiels können folgendermaßen mit dem Joystick gesteuert werden:

Feuerknopf nicht gedrückt

Steile Diagonale hinaufgehen



Mit gedrücktem Feuerknopf

Springen



Feuerknopf für sich allein: Stromstoß/Objekt loslassen

Commodore 64/128, Spectrum und Amstrad-Besitzer können die folgenden Tasten benutzen:

Q	Hoch
A	Runter
O	Links
P	Rechts
Leertaste	Feuer



ZUSÄTZLICHE TASTATURSTEUERUNGEN:

Commodore Amiga / Atari ST / Amstrad CPC:

F1	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 1	Von Ihrer
F2	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 2	Position zur
F3	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 3	jeweiligen Kap-
F4	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 4	sel abhängig
1-5	Zur Zeitzone 1 - 5, falls aktiv	
ESC	Spielpause	
Q	Neues Spiel (während des Pausenmodus)	
F10	Schaltet zwischen Soundeffekte/Musik (Ausschließlich Amiga- und Atari Versionen)	

Commodore 64

F1	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 1	Von Ihrer
F3	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 2	Position zur
F5	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 3	jeweiligen Kap-
F7	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 4	sel abhängig
1-5	Zur Zeitzone 1 - 5, falls aktiv	
Run/Stop	Spielpause	
Q	Neues Spiel (während des Pausenmodus)	

Spectrum

V	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 1	Von Ihrer
B	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 2	Position zur
N	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 3	jeweiligen Kap-
M	Objekt aufnehmen/loslassen/Zu Reisekapsel 4	sel abhängig
1-5	Zur Zeitzone 1 - 5, falls aktiv	
Sym/Shift	Spielpause	
Q	Neues Spiel (während des Pausenmodus)	



Impressum:

Spielentwurf:	Vivid Image und Lisa Wand
Kodierung, Grafiken und Musik:	Vivid Image
Amiga/ST-Kodierung:	Jason Perkins
C64-Kodierung:	Nick Jones
Spectrum/Amstrad-Kodierung:	Rafaelle Cecco
Grafiken:	Hugh Riley
Zusätzliche Grafiken:	Dokk und Shaun McClure
Amiga/ST/C64-Musik:	Wally Beben
Produktion:	Colin Fuidge
Tests:	Dave Cummins



ISTRUZIONI PER LA MACCHINA DEL TEMPO

SCENARIO

Il Professor Potts è uno scienziato che vive isolato e con un chiodo fisso - viaggiare attraverso il tempo e lo spazio. Il personaggio è uno spilungone alto e impacciato, con una massa di capelli arruffati e indossa un camice da laboratorio e un paio di occhialoni.

Il nostro eroe sta lavorando alla sua macchina del tempo fuori del laboratorio, quando all'improvviso si verifica un attacco terrorista. Una bomba colpisce la macchina del tempo distruggendo l'essenziale cristallo acceleratore (un carbonio rarissimo, ottenibile solo ad altissima pressione e temperatura), catapultandolo in un vortice temporale.

Il futuro si è realizzato, ed egli si trova adesso prigioniero dell'era preistorica...

IL GIOCO

Tu fai la parte di Potts, e devi manipolare la storia dagli inizi fino ai giorni nostri.

Per poter tornare alla tua epoca, devi prima creare il tuo futuro, interferendo con il processo evolutivo. Per poter sopravvivere, devi inoltre proteggere l'ambiente e i precursori dell'uomo. Il tuo compito finale è di impedire l'attentato e salvare la macchina del tempo, che adesso è a 10 milioni di anni nel futuro.

Creazione e Cura delle Epoche

Per iniziare la creazione della prossima Epoca, devi eseguire alcuni compiti, come raffreddare e scaldare il pianeta, trovare il petrolio, inventare la ruota....

Le epoche precedenti continuano ad evolversi da sole e vengono modificate dai propri abitanti. Questo, a sua volta, può influenzare gli eventi in altre epoche successive. Per questo, devi mantenere il percorso evolutivo delle epoche precedenti, cioè proteggere i tuoi precursori tenendoli caldi, o anche tu finisci per estinguerti!!

Evoluzione

Gli avvenimenti di un'epoca si evolvono in quelle susseguenti, come un seme piantato in un'epoca diventa un albero in una successiva, che a sua volta può essere sfruttato più tardi ancora. Devi assolutamente aiutare l'evoluzione!



Viaggiare nel TEMPO e nello SPAZIO

Tu puoi andare e venire attraverso il tempo delle epoche esistenti.

Inoltre, puoi anche muoverti nel tempo e spazio mediante un numero limitato di Capsule riusabili. Piazza queste capsule in punti strategici, in modo da potertici teleportare con gli oggetti che hai vicino, ogni volta che è necessario.

Armi

L'unica arma di cui disponi è una limitata scarica elettrica con la quale puoi stordire le creature e sbloccare oggetti. Se la usi eccessivamente, devi aspettare che si ricarichi.

Finestra di Visualizzazione

Mentre ti aggiri, in questa finestra appaiono tutti gli oggetti che puoi manipolare. Alcuni di questi possono essere raccolti, portati e/o spediti.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Accendi il computer e inserisci il dischetto (Su Amiga 1000, occorre prima usare 'kickstart')

COMMODORE C64 DISCO

Inserisci il dischetto nel drive. Batti LOAD"*",8,1 e premi RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTA

Inserisci la cassetta nel Registratore. Tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP.



COMMODORE C128

Batti GO64 e premi RETURN. Al sollecito, premi Y seguito da RETURN. Poi segui le relative istruzioni C64.

SPECTRUM CASSETTA

Se disponibile, usa il CARICANASTRO (TAPE LOADER). Altrimenti, batti LOAD"" e premi INVIO. Poi premi PLAY sul registratore.

AMSTRAD CASSETTA

Premi CTRL e INVIO piccolo. Poi premi PLAY sul registratore.

AMSTRAD DISCO

Inserisci il dischetto. Batti RUN"DISC e premi INVIO.

DIFFICOLTA' DI CARICAMENTO

Nel migliorare costantemente la qualità della nostra gamma di prodotti, abbiamo sviluppato delle elevate norme di controllo qualità. Se tuttavia, si verificassero delle difficoltà nel caricamento, è molto probabile che si tratti di problemi al di fuori del prodotto. Ti consigliamo quindi, di spegnere il computer e di ripetere con attenzione il caricamento, controllando che le istruzioni siano quelle adatte al tuo computer e software. Se il problema persiste, consulta il manuale accluso al computer, oppure rivolgiti al concessionario. Se dopo aver effettuato tutti i controlli, il problema dovesse perdurare, riporta il gioco DOVE LO HAI ACQUISTATO.

RICHIESTE UTENTI/SUPPORTO TECNICO

(0734) 311666

ACTIVISION (UK) LTD

BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,

READING, BERKSHIRE, RG2 0JN



CONTROLLI:

Tutte le versioni del gioco possono essere controllate con il joystick come segue:

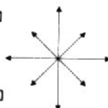
Senza Premere Bottone di FUOCO

Vai su in diagonale acuta nella direzione cui sei rivolto

Vai su a sinistra — Vai su a destra

Vai a sinistra — Vai a destra

Vai giù a sinistra — Vai giù a destra



Vai giù in diagonale acuta nella direzione cui sei rivolto

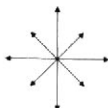
Con Bottone di Fuoco Premuto

Salta

Salta — Salta

Salta — Salta

Salta — Salta



Accoscia/raccogli oggetti

Solo Bottone di Fuoco: Raggio Solido/Rilascia Oggetto

Oppure, gli utenti Commodore 64/128, Spectrum e Amstrad possono usare i tasti seguenti:

Q	SU
A	GIU'
O	SINISTRA
P	DESTRA
BARRA	FUOCO



CONTROLLI TASTIERA SUPPLEMENTARI:

COMMODORE AMIGA/ATARI ST/AMSTRAD CPC:

F1	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 1	A seconda della tua posizione relativa a quella capsula.
F2	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 2	
F3	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 3	
F4	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 4	
1 - 5	Vai su epoche 1 - 5 se attive	
ESC	Pausa	
Q	Nuovo gioco (mentre sei in pausa)	
F10	Scambia tra Musica/Effetti Sonori (solo su versioni Amiga/Atari)	

COMMODORE 64

F1	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 1	A seconda della tua posizione relativa a quella capsula.
F3	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 2	
F5	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 3	
F7	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 4	
1 - 5	Vai su epoche 1 - 5 se attive	
RUN/STOP	Pausa	
Q	Nuovo gioco (mentre sei in pausa)	

SPECTRUM

V	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 1	A seconda della tua posizione relativa a quella capsula.
B	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 2	
N	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 3	
M	Raccogli/Lascia/Vai su Capsula 4	
1 - 5	Vai su epoche 1 - 5 se attive	
SYM/SHIFT	Pausa	
Q	Nuovo gioco (mentre sei in pausa)	



TITOLI:

Disegno Gioco:	Vivid Image e Lisa Wand
Codificazione, Grafica e Musica:	Vivid Image
Codificazione Amiga/ST:	Jason Perkins
Codificazione C64:	Nick Jones
Codificazione Spectrum/Amstrad:	Raffaele Cecco
Grafica:	Hugh Riley
Grafica Supplementare:	Dokk e Shaun McClure
Musica Amiga/ST/C64:	Wally Beben
Produzione:	Colin Fuldge
Collaudo:	Dave Cummins

